

## การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน 2D Animation : Heroes on the street

สุนิษา คิดใจเดียว<sup>1</sup>, รัตยากร ไทยพันธ์<sup>2\*</sup>, อุทัย คูหาพงศ์<sup>3</sup>,  
กฤตภาส สงศรีอินทร์<sup>4</sup>, ณัฐวิทย์ ภัควันสกุล<sup>5</sup>

Sunisa Kidjaideaw<sup>1</sup>, Rattayagon Thaiphan<sup>2\*</sup>, Uthai Kuhapong<sup>3</sup>,  
Kritaphat Songsriin<sup>4</sup>, Nattawit Pakawansakul<sup>5</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน 2) ประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง ผู้ที่มีความสนใจการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 1) การ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ที่พัฒนาขึ้น 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ที่ได้พัฒนาเป็นสื่อให้ความรู้การปฏิบัติตัวช่วยเหลือผู้บาดเจ็บที่เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน 2) ผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการประเมิน 2 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน และด้านเทคนิคของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.34 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง มีการประเมิน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาของสื่อ ด้านภาพและเสียง ด้านเทคนิค และด้านประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.31 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

**คำสำคัญ:** การ์ตูนแอนิเมชัน, แอนิเมชัน 2 มิติ, ฮีโร่บนท้องถนน

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>3</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>4</sup> อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>5</sup> นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

\*Corresponding author, E-mail: rattayagon\_tha@nstru.ac.th

## Abstract

The objectives of this research are 1) to develop a 2D animation titled “Heroes on the street”, 2) to evaluate the quality of the 2D animation, and 3) to study audience satisfaction with the 2D animation. The sample group we selected to evaluate the 2D animation was thirty undergraduate students from the faculty of Science and Technology at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. We specifically chose students who are interested in 2D animation. The research tools in this project consisted of 1) the 2D animation, 2) interviews with animation quality experts, and 3) questionnaires from the sample group.

The results of the research were as follows: 1) the 2D animation titled “Heroes on the street” was developed to be a media to give knowledge about how to help people in an accident on the street 2) the evaluation from the experts based on the content and technicality of the animation was on average 4.34 out of 5, which is good, and 3) the assessment of the 2D animation by the aforementioned sample group from four areas: media content, technicality, audiovisual, and usefulness was on average 4.31 out of 5, which was also good.

**Keyword:** Cartoon animation, 2D Animation, Heroes on the street

## บทนำ

สำนักงานนโยบายและแผนการขนส่งและจราจร (2563) ได้รายงานการวิเคราะห์สถานการณ์อุบัติเหตุทางถนน ในปี 2561 พบว่าประเทศไทยติดอันดับ 9 ของโลกและมีประมาณการผู้เสียชีวิตอยู่ที่ 32.7 ต่อประชากรหนึ่งแสนคน (60 คนต่อวัน) คิดเป็นจำนวนเฉลี่ยปีละ 22,491 คน แม้ว่าการบาดเจ็บและสูญเสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางถนนของประเทศไทยมีแนวโน้มดีขึ้นเล็กน้อยในภาพรวม จากสถิติผู้เสียชีวิตของไทยที่ลดลงจากเดิม 2,000 คน เพราะเมื่อ 3 ปีที่ผ่านมาประเทศไทยมีผู้เสียชีวิตปีละ 24,326 คน สูงเป็นอันดับสองของโลก แต่ประเทศไทยยังคงเป็นประเทศที่มีผู้เสียชีวิตสูงที่สุดอันดับหนึ่งในเอเชียและในเอเชีย

การเกิดอุบัติเหตุขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่สามารถคาดการณ์และกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ แต่เมื่อเกิดขึ้นแล้วมีผลทำให้เกิดการบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต ดังนั้นสิ่งที่เร่งด่วนที่สุดก็คือการเข้าช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ เพื่อให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตของผู้ได้รับบาดเจ็บให้น้อยที่สุด ปัจจุบันสถาบันการแพทย์ฉุกเฉินแห่งชาติ (สพฉ.) ได้ทำการรณรงค์ในการให้ประชาชนทั่วไปได้ทราบถึงแนวทางการปฏิบัติเมื่อไปเจออุบัติเหตุว่าควรช่วยเหลือผู้บาดเจ็บได้อย่างไร โดยได้จัดทำเป็นคู่มือปฏิบัติเมื่อเกิดภาวะฉุกเฉินให้ติดต่อโทรแจ้งไปยังเบอร์โทรฉุกเฉิน 1669 แต่เป็นการนำเสนอเพียงช่องทางเดียว จึงไม่สามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่างทั่วถึง ส่งผลให้ประชาชนขาดความรู้ความเข้าใจจึงยังมีการเข้าช่วยเหลือแบบผิดวิธี โดยไม่รอทีมฉุกเฉินเข้าถึงที่เกิดเหตุก่อน แม้ว่าจะเกิดจาก

ความหวังดีต่อผู้ประสบอุบัติเหตุก็ตามซึ่งทำให้ผู้ประสบอุบัติเหตุเกิดความเสียหายมากกว่าเดิม หรือการโทรแจ้งเหตุที่ไม่ได้ใจความ และการไม่หลบทางให้รถฉุกเฉิน (ไพโรจน์ บุญศิริคำชัย, 2563)

แอนิเมชัน (Animation) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง งานแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ปรากฏออกมาทางสื่อไม่ว่าจะเป็น เกม ภาพยนตร์หรือโฆษณาจะอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนทั้งสิ้น เนื่องจากการ์ตูนมีบทบาทสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นสื่อที่รับรู้เข้าใจได้ง่าย (กาญจนา ละลา และคณะ, 2561) และผู้ชม สนุกสนานเพลิดเพลินช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ดีเพราะประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียง

ความสำคัญและปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน เพื่อนำเสนอการ์ตูนแอนิเมชันโดยสอดแทรกความรู้เรื่องหลักการปฏิบัติและการปฏิบัติตัวเมื่อเจอสถานการณ์ฉุกเฉินหรืออุบัติเหตุบนท้องถนนผ่านตัวละครที่ประกอบด้วยฉากเสียงสนทนา เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี ที่สามารถเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และจดจำได้ง่าย เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจแนวปฏิบัติที่สามารถเข้าช่วยเหลือผู้ได้รับบาดเจ็บจากอุบัติเหตุได้อย่างถูกต้อง เป็นการแก้ไขปัญหาการเข้าช่วยเหลือแบบผิดวิธี รวมทั้งการปฏิบัติตนเมื่ออยู่ในสถานการณ์ฉุกเฉิน ซึ่งจะเป็นการเพิ่มโอกาสรอดชีวิตให้กับผู้ได้รับบาดเจ็บมากขึ้น ขณะเดียวกันเป็นการประเมินสภาพที่เกิดเหตุอย่างครบถ้วนให้กับเจ้าหน้าที่ ซึ่งส่งผลให้ทีมฉุกเฉินสามารถจัดเตรียมอุปกรณ์เข้าช่วยเหลือได้ตามระดับความเหมาะสม

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

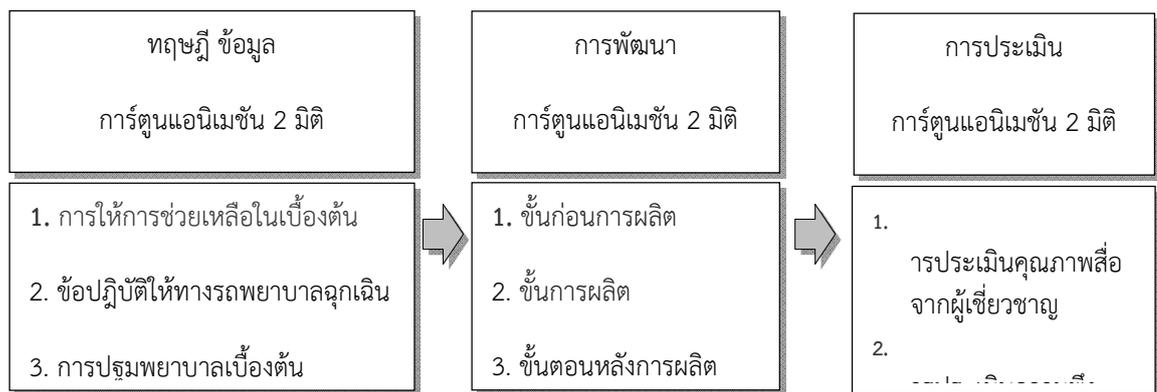
1. เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน
2. เพื่อประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

### แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลความรู้ของการให้การช่วยเหลือเบื้องต้น ซึ่งเป็นการช่วยเหลือขั้นแรกที่สามารถช่วยทำให้ผู้ป่วยมีโอกาสรอดและปลอดภัยมากขึ้น ประกอบด้วยข้อมูลจากผู้แจ้งเหตุฉุกเฉินจะต้องทราบที่จะยึดถือปฏิบัติและแจ้งให้เจ้าหน้าที่รับเหตุทราบเพื่อสามารถประเมินสภาพผู้ป่วยก่อนให้การช่วยเหลือได้ เพราะเจ้าหน้าที่รับแจ้งเหตุไม่ได้อยู่ในที่เกิดเหตุ และอาจไม่สามารถประเมินอาการของผู้ป่วยได้ การแจ้งข้อมูลเบื้องต้นจึงเป็นการช่วยเหลือขั้นแรกที่สำคัญ (สถาบันการแพทย์ฉุกเฉินแห่งชาติ, 2563) แต่หากผู้อยู่ในเหตุการณ์ต้องให้การความช่วยเหลือขั้นตอนแก่ผู้ป่วยหรือผู้บาดเจ็บอย่างกะทันหันในที่เกิดเหตุ ผู้ที่ให้การช่วยเหลือต้องทราบถึงข้อปฏิบัติต่างๆ ที่ต้องปฏิบัติด้วยความระมัดระวัง โดยให้คำมั่นเสมอว่าอย่าทำการรักษาด้วยตนเอง ควรทำการปฐมพยาบาลที่จำเป็นอย่างถูกต้องเท่านั้น แล้วนำผู้บาดเจ็บส่งโรงพยาบาลทันทีหรือประสานบริการการแพทย์ฉุกเฉิน (ศศิวรรณ ทศนเอี่ยม, 2563) และข้อปฏิบัติที่ควรรู้ในการให้ทางรถพยาบาลฉุกเฉิน ซึ่งถือเป็นการให้ความร่วมมือหลบทางเพื่อเปิดทางให้รถพยาบาลฉุกเฉินขับผ่านไป เพื่อเคลื่อนย้ายผู้ป่วยหรือผู้ที่ได้รับบาดเจ็บนำส่งไปยังโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลใกล้เคียงได้ทันเพื่อแพทย์จะได้ทำการรักษาและช่วยชีวิตผู้บาดเจ็บโดยเร็วที่สุด (ข่าวไทยพีบีเอส, 2563)

แนวคิดของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ศึกษาบทความของ ดวงพร ไม้ประเสริฐ และอลงกรณ์ ม่วงไหม (2563) เรื่อง โรคกล้ามเนื้อหัวใจตายเฉียบพลัน มีภาพเคลื่อนไหวตลอดทั้ง มีเสียงบรรยายประกอบ และมีเสียงดนตรีประกอบตลอดทั้งเรื่อง และมีตัวละครดำเนินเรื่องทั้งหมด งานวิจัยของดาวฤกษ์ วีระพันธ์ (2562) เรื่อง การลดภาวะโลกร้อน ออกแบบการ์ตูนให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน งานวิจัยของ กาญจนา ละลา และคณะ (2561) เรื่อง ยุติวัณโรค พบว่าสื่อที่พัฒนาให้ความรู้เกี่ยวกับโรคและการป้องกันไม่ให้เกิดวัณโรค และงานวิจัยของชญาณี ตั้งแก้วเฉลิมวงศ์ และคณะ (2561) เรื่อง รักษ์ป่า ไม่เท่ากันรักษ์โลก พบว่าการนำเสนอแอนิเมชันมาช่วยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการรณรงค์ให้ทุกคนตระหนักถึงการช่วยกันดูแลสภาพแวดล้อม และงานวิจัยที่ได้ศึกษาทุกงานวิจัยได้มีการประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นการประเมินผลงานวิจัยที่ได้พัฒนา

จากการศึกษาความรู้ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องถึงถ่ายทอดสรุปออกมาเป็นกรอบแนวคิดได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน และนักศึกษาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นนักศึกษาที่มีความสนใจการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

#### 2. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ผู้วิจัยได้พัฒนาตามขั้นตอนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้ 1) ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

2.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน โดยการศึกษาค้นคว้าจากบทความวิชาการ งานวิจัย วารสาร หนังสือ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับหัวข้อเรื่องที่น่าสนใจ ได้แก่ หลักการโครงร่างรายงานเหตุกับเจ้าหน้าที่ หลักปฏิบัติต่อการเข้าช่วยเหลือตามสถานการณ์ของอุบัติเหตุ ความรู้ข้อควรปฏิบัติเมื่อเห็นรถฉุกเฉินควรมีหลักการปฏิบัติอย่างไร เรียนรู้ถึงหลักการปฐมพยาบาลเบื้องต้นให้กับผู้ได้รับบาดเจ็บ ขั้นตอนต่อไป คือ การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก ให้เหมาะสมกับรายละเอียดของเรื่องที่กำหนด และเขียนบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ออกแบบไว้ แสดงดังภาพที่ 2

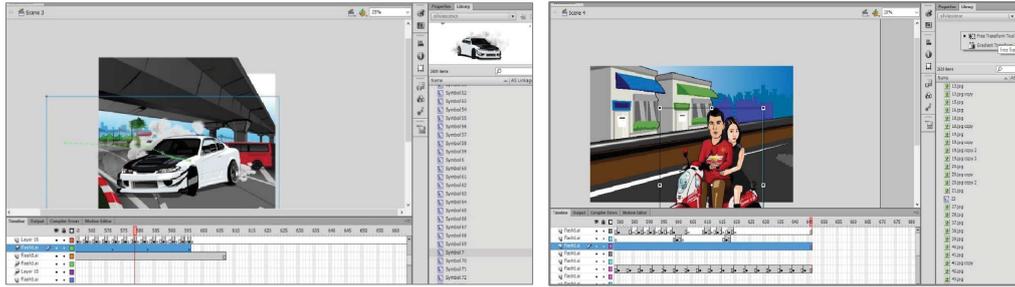


ภาพที่ 2 ตัวอย่างการเขียนบทดำเนินเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

2.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนนี้เป็นการวาดและการลงสีให้มีความสวยงามทั้งตัวละคร และฉาก รวมทั้งกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครตามลำดับเรื่องเหตุการณ์ การใส่เสียง ได้แก่ เสียงสนทนา เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี เพื่อให้การ์ตูนมีความครบสมบูรณ์ให้ฉากมีความเสมือนจริง ดังภาพที่ 3

2.3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) หลังจากผลิตงานแอนิเมชันเสร็จแล้วทำการทดสอบงานที่ได้ด้วยการตรวจสอบหาข้อผิดพลาดเพื่อนำไปสู่แนวทางการแก้ไขและปรับปรุงเพื่อให้งานมีความครบสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์แล้วทำการบันทึกงานในรูปแบบไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปเผยแพร่ต่อไป

2.4 การตรวจสอบเครื่องมือ ประกอบด้วยแบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ด้วยผู้เชี่ยวชาญ และใช้แบบประเมินความพึงพอใจด้วยกลุ่มตัวอย่างที่ชมการ์ตูนแอนิเมชันดังกล่าว โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำไปแปลผลโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

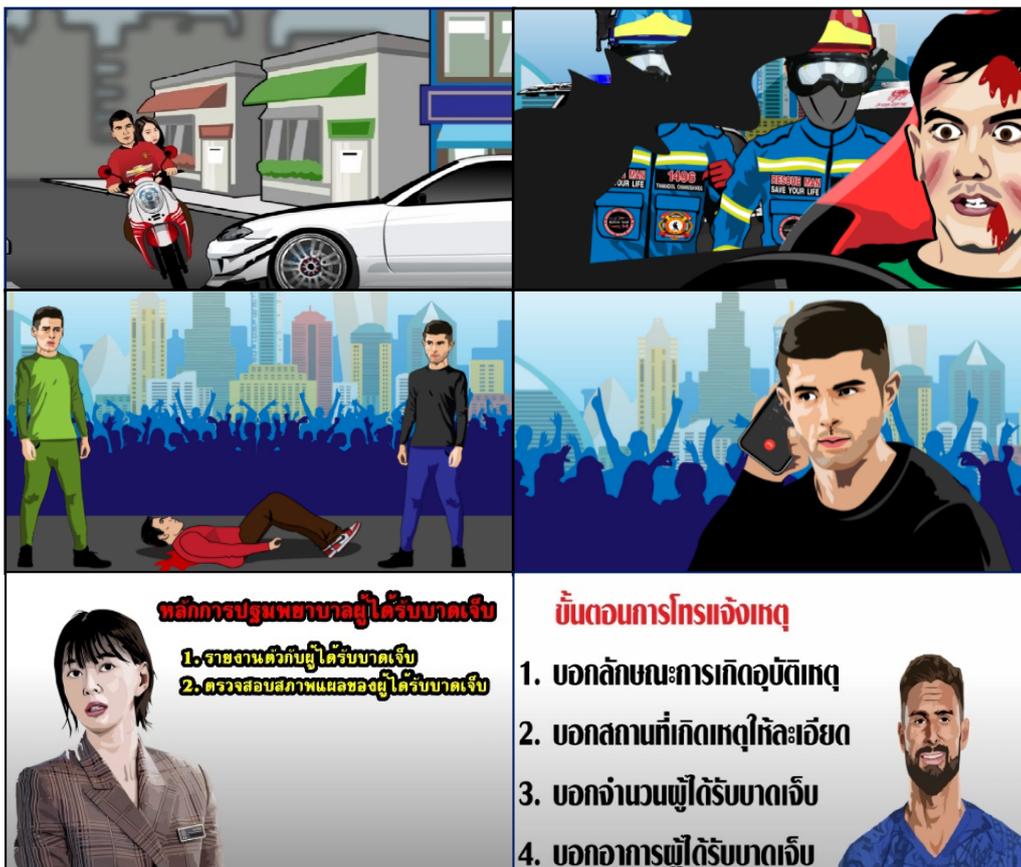


ภาพที่ 3 ตัวอย่างการนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบตามลำดับเหตุการณ์

### สรุปผลการวิจัย

#### 1. การตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

ผลดำเนินการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันตามขั้นตอนการเขียนบทดำเนินเรื่อง การออกแบบตัวละคร ฉาก ตลอดจนถึงการสร้างตัวการ์ตูน หรือฉาก การทำภาพเคลื่อนไหว และใส่เสียงประกอบเพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันมีความครบถ้วนสมบูรณ์ตามองค์ประกอบ แสดงผลการพัฒนาดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

## 2. ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน จากผู้เชี่ยวชาญ

ผลสรุปการประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน จากผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างแอนิเมชัน และทางด้านการช่วยเหลือผู้ได้รับบาดเจ็บจากอุบัติเหตุ จำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันครอบคลุมการประเมิน 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ด้านเทคนิคของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สรุปผลการประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพของสื่อ
1. ด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน	4.36	0.42	มาก
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ความทันสมัยของเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
1.3 ความเหมาะสมของการเรียบเรียงเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
1.4 ภาพตัวละครสื่อสารความหมายตรงกับเนื้อหา	4.20	0.45	มาก
1.5 ภาพประกอบสื่อสารความหมายตรงกับเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
2. ด้านเทคนิคของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน	4.31	0.43	มาก
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีกับตัวละครและฉาก	4.20	0.45	มาก
2.2 การออกแบบตัวละครมีความสวยงามน่าสนใจและดึงดูดใจ	4.40	0.55	มาก
2.3 การออกแบบฉากสมจริงมีความสวยงาม	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของตัวอักษรและข้อความบรรยาย	4.20	0.45	มาก
2.5 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายและเสียงประกอบ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.6 ความเหมาะสมของระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง	4.00	0.00	มาก
2.7 สื่อเหมาะสมในการนำไปเผยแพร่ได้	4.20	0.45	มาก
รวม	4.34	0.42	มาก

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ผลการประเมินในภาพรวมการประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.34$ , S.D. = 0.42) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินในแต่ละด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.36$ , S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของการเรียบเรียงเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ , S.D. = 0.55) และ 2) ด้านเทคนิคของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.31$ , S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า การออกแบบฉากสมจริงมีความสวยงาม และความเหมาะสมของเสียงบรรยายและเสียงประกอบ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ , S.D. = 0.55)

## 3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

ผลสรุปการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

โดยใช้กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจ จำนวน 30 คน แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน และตอนที่ 2 เป็นผลความพึงพอใจต่อการใช้งานของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเพศชายจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และเพศหญิงจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 โดยผลความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน

รายการความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาของสื่อ	4.21	0.52	มาก
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์	4.17	0.38	มาก
1.2 ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.13	0.35	มาก
1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับระดับอายุของผู้ใช้	4.17	0.38	มาก
1.4 เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.27	0.74	มาก
1.5 มีวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.33	0.76	มาก
2. ด้านภาพและเสียง	4.44	0.51	มาก
2.1 ความคมชัดของรูป	4.53	0.51	มากที่สุด
2.2 รูปสื่อความหมาย	4.33	0.48	มาก
2.3 ความน่าสนใจของสี	4.43	0.63	มาก
2.4 การออกแบบฉาก	4.23	0.43	มาก
2.5 การออกแบบตัวละคร	4.63	0.49	มาก
2.6 เสียงของตัวละคร	4.37	0.56	มาก
2.7 เสียงดนตรีประกอบ	4.57	0.50	มาก
3. ด้านเทคนิค	4.33	0.68	มาก
3.1 ความยาวของสื่อมีความเหมาะสม	4.13	0.78	มาก
3.2 การออกแบบขนาดหน้าจอดีความสวยงามและเหมาะสม	4.47	0.63	มาก
3.3 ประโยคที่ใช้ในการอธิบายและการโต้ตอบมีความกระชับเข้าใจง่าย	4.40	0.62	มาก
4. ด้านประโยชน์	4.27	0.64	มาก
4.1 จากการชมสื่อแอนิเมชันสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.30	0.65	มาก
4.2 ได้รับความรู้จากการชมแอนิเมชัน	4.23	0.63	มาก
รวม	4.31	0.59	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน โดยภาพรวมทุกด้าน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.31$ , S.D. = 0.59) และเมื่อพิจารณาเรียงด้านเรียงจากมากไปน้อย พบว่า ด้านที่มีผลความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.44$ , S.D. = 0.51) รองลงมา คือ ด้านเทคนิค ( $\bar{x} = 4.33$ , S.D. = 0.68) อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.64) และด้านเนื้อหาของสื่อ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.21$ , S.D. = 0.52)

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ เรื่องการช่วยเหลือผู้ได้รับบาดเจ็บบนท้องถนน เนื้อหาประกอบด้วย แนวทางการโทรแจ้งรายงาน อุบัติเหตุ ข้อควรปฏิบัติเมื่อเห็นรถฉุกเฉิน และวิธีปฐมพยาบาลเบื้องต้น เพื่อเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ ช่วยการแก้ไขปัญหาการเข้าช่วยเหลือแบบผิดวิธี เป็นการเพิ่มโอกาสรอดชีวิตให้กับผู้ได้รับบาดเจ็บมากขึ้น สื่อการ์ตูนแอนิเมชันนี้ได้ผ่านการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน โดยภาพรวม ทุกด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนา ละลา และคณะ (2561) ชญานี ตั้งแก้วเฉลิมวงศ์ และคณะ (2561) ดาวรรดา วีระพันธ์ (2562) ดวงพร ไม้ประเสริฐ และอลงกรณ์ ม่วงไหม (2563) ที่มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีประโยชน์ มีสาระ โดยการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ผ่านตัวละครและประกอบด้วฉากได้อย่างน่าสนใจ ให้แก่บุคคลทั่วไปผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีภาพเคลื่อนไหว เสียงสนทนา เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนานและได้รรถรสในการรับชม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงประเด็นที่ผู้นำเสนอต้องการสื่อได้ง่ายขึ้น และชวนให้น่าติดตาม ทำให้สามารถนำไปปฏิบัติตามได้

### ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ฮีโร่บนท้องถนน เป็นการนำเสนอเรื่องราวพร้อมมีภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย โดยสอดแทรกความรู้เรื่องหลักการปฏิบัติและการปฏิบัติตัวเมื่อเจอสถานการณ์ฉุกเฉินหรืออุบัติเหตุบนท้องถนน ซึ่งเป็นการเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจเพื่อสามารถเข้าช่วยเหลือผู้ได้รับบาดเจ็บจากอุบัติเหตุได้อย่างถูกต้อง ควรเพิ่มเนื้อหาในเรื่องอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การปฐมพยาบาลกรณีที่มีบาดแผล แผลถูกอวัยวะตัดขาด แผลไฟไหม้ น้ำร้อนลวก บาดเจ็บที่ศีรษะ เป็นต้น เพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่มีสาระ มีความรู้แก่ประชาชนในการนำไปใช้ปฏิบัติตัวได้และช่วยเหลือปฐมพยาบาลผู้บาดเจ็บได้

### เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ละลา, วริษฐา ยิ่งยง, และนันท์นันทิ ช่วยชู. (2561). "การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันยุควิวัฒนาการ." ในงานการประชุมวิชาการการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 11 "การบูรณาการภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน" มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. 88-96.
- ข่าวไทยพีบีเอส. (2563). 6 วิธีให้ทาง "รถฉุกเฉิน" ไม่หลบถูกปรับ 500 (Online). <https://news.thaipbs.or.th/content/271526>, 30 พฤษภาคม 2563.

- ชญาณี ตั้งแก้วเฉลิมวงศ์, ณัฐพล ทับทิม, จักสิทธิ์ โอฬาริกชาติ, นลินี อินทมะโน และดินาด หล้าสุข.  
(2561). “แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รัชชปาไม้ม่ากับรัชชโลก.” ในงานการประชุม  
**มหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 9 “พลวัตการศึกษายุคเศรษฐกิจและ  
สังคมดิจิทัล” มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่.** 1621-1631.
- ดวงพร ไม้ประเสริฐ, และอลงกรณ์ ม่วงไหม. (2563). “การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โรค  
กล้ามเนื้อหัวใจตายเฉียบพลัน”.วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ.  
6(1), 99-109.
- ดาวรรดา วีระพันธ์. (2562). “การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การลดภาวะโลกร้อน”. วารสาร  
**วิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์.** 14(1), 59-71.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพโรจน์ บุญศิริคำชัย. (2563). **เจาะลึกสุขภาพ** (Online).  
<https://www.hfocus.org/content/2019/07/17337>, 5 มิถุนายน 2563.
- ศศิวรรณ ทักษณเอี่ยม. (2563). **หลักการปฐมพยาบาลเบื้องต้น** (Online).  
<http://geed.snru.ac.th/UserFiles/File/บทที่8การปฐม.pdf>, 30 พฤษภาคม 2563.
- สถาบันการแพทย์ฉุกเฉินแห่งชาติ. (2563). **คู่มือปฏิบัติเมื่อเกิดภาวะฉุกเฉิน** (Online).  
[https://www.hfocus.org/sites/default/files/files\\_upload/rapid-manual.pdf](https://www.hfocus.org/sites/default/files/files_upload/rapid-manual.pdf), 1  
เมษายน 2563.
- สำนักงานนโยบายและแผนการขนส่งและจราจร. (2563). **รายงานการวิเคราะห์สถานการณ์  
อุบัติเหตุทางถนนของกระทรวงคมนาคม พ.ศ. 2562** (Online).  
<https://www.otp.go.th/index.php/post/view?id=3995&id=3995>, 30 พฤษภาคม  
2563.